

**INOVASI MEDIA *SHADOW PUPPET FABEL* DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN SBdP
DI SEKOLAH DASAR**

Rita Dwi Cahyani¹, Insanul Qisti Barriyah²

¹SDN Aglik, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

²Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

¹ritadwicahyani@gmail.com, ²insanul@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

This research aims to describe the innovation of shadow puppet fable media in increasing creativity and understanding through SBdP learning in elementary schools. The type of research that will be used is qualitative description. The data collection technique uses observation techniques to see students' creativity in the process of learning activities. Next, the author carries out learning evaluations using tests to determine understanding of the material and documentation of activities. Based on the analysis of observation results, the creativity value is 76.2 with the creative predicate and the students' understanding value has increased, namely 84.6

Keywords: Shadow Puppet Fable Media Innovation, Creativity, Arts and Culture and Crafts

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang inovasi media *shadow puppet fabel* dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman melalui pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah kualitatif deskripsi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi untuk melihat kreatifitas siswa dalam proses kegiatan pembelajaran, selanjutnya penulis melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan tes untuk mengetahui pemahaman materi, dan dokumentasi kegiatan. Berdasarkan analisis hasil pengamatan menunjukkan nilai kreativitas yaitu 76,2 dengan predikat kreatif dan nilai pemahaman siswa mengalami peningkatan yaitu 84,6.

Kata Kunci: Inovasi Media *Shadow Puppet Fabel*, Kreativitas, Seni Budaya dan Prakarya

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup, karena pendidikan ialah usaha sadar untuk mengembangkan kualitas manusia baik itu kualitas peserta didik

maupun kualitas guru sebagai tenaga pendidik. Guru memiliki peran penting dalam pendidikan. Kualitas pendidikan selalu ditingkatkan, salah satu cara yang dilakukan pemerintah ialah dengan meningkatkan mutu guru dengan meningkatkan kompetensi

yang dimilikinya. Kompetensi tersebut antara lain kemampuan mengaplikasikan berbagai teori belajar dalam pengajaran, kemampuan memilih dan menerapkan media yang efektif dan efisien dalam mengajar, dan yang paling penting kekreatifan. Kekreatifan guru untuk mampu melibatkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Seorang guru sebagai tenaga pendidik harus mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif dan semangat siswa dalam mengikuti dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Seni Budaya. Dalam pendidikan seni mampu membentuk karakter sesuai dengan Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional antara lain mengembangkan potensi didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia (Muljono, 2013).

Pendidikan seni baik seni rupa, seni musik, seni tari maupun drama seharusnya dapat menjadi wadah atau sarana bagi anak untuk mengembangkan dan menuangkan kreativitasnya (Suhaya, 2016). Oleh sebab itu guru harus melakukan

penilaian terhadap kinerja sendiri, terutama dalam pembelajaran dikelas. Setelah itu guru akan dapat mengetahui bahwa pembelajarannya perlu diperbaiki atau tidak. Dengan demikian, guru akan dapat secara terus-menerus berusaha melakukan perbaikan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Selain itu, kebutuhan akan kreativitas bagi anak tidak hanya bagi kehidupan seninya saja tetapi juga dalam kehidupannya sehari-hari, kreativitas memiliki peranan yang sangat penting. Kreativitas bukan hanya kemampuan untuk menciptakan tetapi lebih dari itu yaitu meliputi kemampuan membaca situasi, kemampuan beradaptasi dengan lingkungan, kemampuan membuat analisis yang tepat, serta kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang lain dari pada yang lain.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat penting dalam proses kehidupan manusia. Kreativitas berguna dalam menghadapi, menjawab, memecahkan setiap masalah yang timbul. Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan

lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan (Munandar, 2009).

Seseorang yang kreatif dapat melakukan pendekatan secara bervariasi dan bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu persoalan. Seseorang yang memiliki potensi kreatif dapat menunjukkan hasil perbuatan. Kreativitas penting untuk mengembangkan semua bakat dan kemampuan individu dalam prestasi hidupnya. Begitu pentingnya peran pendidikan kesenian di tingkat dasar. Tetapi banyak kendala yang menyebabkan pembelajaran kesenian cenderung menjadi pelajaran yang hanya bersifat kognitif. Rendahnya pengembangan kreativitas peserta didik lebih banyak disebabkan oleh ketidakmampuan guru dalam mengembangkan kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil obeservasi siswa kelas IV SDN 2 Aglik yang

dilakukan peneliti pada saat mengikuti pelajaran SBdP pada pokok materi *shadow puppet* diketahui bahwa perilaku siswa cenderung memiliki rasa ingin tahu yang rendah hal ini terlihat siswa tidak menyimak pembelajaran yang disampaikan guru masih bergantung pada siswa lain, malu bertanya atau mengungkapkan pendapatnya. Siswa - siswa tersebut hanya mau menjawab pertanyaan guru apabila ditunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut, dan mereka menjawab pertanyaan dari dengan membaca buku, tidak berusaha menemukan kemungkinan-kemungkinan yang dapat menyempurnakan sebuah jawaban. Selain itu hasil dari pengamatan juga diperoleh data nilai kreativitas 54 dari nilai rata-rata kelas. Hal ini masuk ke dalam kategori kurang kreatif (Aries dan Haryanto: 2012). Selain itu pemahaman siswa pada materi masih rendah. Dilihat dari nilai rata-rata evaluasi belajar siswa dalam materi *shadow puppet* hanya memperoleh 65. Rendahnya kreativitas dan pemahaman siswa dapat dilihat dari sumber belajar yang digunakan siswa terbatas pada apa yang diberikan oleh guru yaitu LKS dan tidak digunakannya alat atau jenis media

yang lengkap untuk menunjang belajar.

Dari permasalahan di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran seni budaya memerlukan penggunaan media dalam pelaksanaannya sehingga tidak menimbulkan kejenuhan dan rendahnya pemahaman serta kreativitas siswa. Media pembelajaran yang bagus merupakan salah satu sarana penting penunjang pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami sebuah materi pembelajaran dan membantu meningkatkan kreativitas belajar siswa. Seperti hasil penelitian terdahulu dari Daryanti, Desyandry, dan fitria (2019) menjelaskan bahwa media dalam pembelajaran seni dan budaya sangat dibutuhkan untuk membangun kreativitas peserta didik. Selain itu penelitian dari Aprilia dkk (2022) menunjukkan bahwa meningkatkan kreativitas guru dalam membuat dan menggunakan media *puppet* untuk pembelajaran di TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II Desa Panggang Kecamatan Jepara Kabupaten Jepara.

Dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran

SBdP Kelas IV SDN 2 Aglik penulis membuat sebuah inovasi pembelajaran berupa media "*Shadow Puppet Fabel*". *Shadow puppet* adalah media berbentuk visual yang dapat dilihat pada ruangan gelap dan cara memainkannya dengan memegang batang tokoh yang dimainkan di belakang layar yang diterangi oleh cahaya (Jackman, 2012). Inovasi *Shadow Puppet Fabel* adalah media wayang kertas yang terbuat dari bahan bekas seperti kertas kardus yang dibentuk hewan sesuai dengan cerita yang dibuat dan diberikan sebuah gagang kayu sebagai media untuk memegang.

Manfaat media menurut Brits dan Potgieter (2014) yaitu media *puppet* dapat memfasilitasi anak untuk berinteraksi sosial, bermain peran, berimajinasi, bercerita dan dapat mendengarkan cerita.

Selain itu menurut Intan, dkk (2023) penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep makna lambang negara menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *shadow puppet*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran

problem based learning berbantuan media *shadow puppet* dapat meningkatkan pemahaman konsep makna lambang negara.

Dalam rangka meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa pada mata pelajaran SBdP Kelas IV SDN 2 Aglik, penulis membuat sebuah inovasi media pembelajaran *Shadow Puppet Fabel*. Media tersebut dibuat untuk mengembangkan kreativitas siswa membuat *shadow puppet fabel* atau wayang hewan sesuai dengan karakter bacaan, dan diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami materi tersebut.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode yang digunakan yaitu studi kasus (*case study research*). Penelitian dilakukan di SDN 2 Aglik, Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo. Waktu penelitian pada bulan Mei 2024. Jumlah subjek penelitian 13 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pengamatan, tes, dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah membuat lembar pengamatan kreativitas belajar di kelas. Lembar pengamatan digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya penulis membuat lembar penilaian tes berupa soal uraian berjumlah 5. Terakhir Teknik pengambilan data dokumentasi yaitu penulis mengumpulkan informasi dan data yang diperoleh dari sekolah. Baik itu data mengenai jumlah siswa, perkembangannya selama proses belajar mengajar berlangsung maupun nilai yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah kegiatan belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan untuk mengetahui kreativitas dan pemahaman siswa kelas IV SDN 2 Aglik pada pelajaran SBdB dengan jumlah responden 13 siswa. Kegiatan yang diamati adalah kegiatan proses pembelajaran menggunakan media *shadow puppet fabel*. Pada saat melakukan pengamatan terdapat indikator pengamatan untuk mengukur kreativitas siswa. Adapun kriteria kreativitas siswa terdiri dari 8 indikator dan 8 deskriptor. Berikut

perupakan tabel kriteria kreativitas belajar siswa.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kreativitas Belajar Siswa Siswa SDN 2 Aglik

No	Indikator	Deskriptor
1	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	Siswa menyimak/ memperhatikan penjelasan dari guru tentang pokok bahasan shadow puppet
2	Berfikir kreatif	Menghasilkan karya sederhana dengan menggunakan media kardus bekas
3	Suka mencoba	Senang mengerjakan tugas yang diberikan dalam bentuk kelompok
4	Berani mengambil resiko	Memiliki tanggung jawab atas apa yang dilakukan dalam bentuk kelompok
5	Peka terhadap keindahan dan estetika	Menghias karya yang dibuat dalam kelompok
6	Percaya diri dan mandiri	Siswa mampu percaya diri dalam bercerita menggunakan <i>shadow puppet fabel</i>
7	Tekun dan tidak bosan	Memiliki ketekunan dalam membuat tugas
8	Memiliki disiplin yang tinggi	Memiliki disiplin dalam proses pembelajaran

Dari tabel kriteria tersebut penulis jabarkan masing-masing deskriptor dibuat menjadi 4 kriteria penilaian. 1 siswa tidak menunjukkan ketentuan indikator, 2 siswa kurang terlihat menunjukkan indikator, 3 siswa cukup terlihat menunjukkan indikator, 4 siswa mampu menunjukkan indikator. Setelah itu peneliti menentukan frekuensi

penialain kreatif belajar siswa berdasarkan pendapat Aries dan Haryanto (2012) sebagai berikut.

Tabel 2. Frekuensi Penilaian Kreativitas Belajar Siswa

Nilai	Kategori
85,99 - 100	Sangat Kreatif (SK)
70,00 - 84,99	Kreatif (K)
55,00 - 69,99	Cukup Kreatif (CK)
40,00 - 54,99	Kurang Kreatif (KK)
0 - 39,99	Sangat Kurang Kreatif (SKK)
85,99 - 100	Sangat Kreatif (SK)

Hasil pengamatan pada saat proses kegiatan pembelajaran menggunakan media *shadow puppet fabel* diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Penilaian Kreativitas Belajar Siswa Siswa SDN 2 Aglik

No	Indikator	Nilai	Predikat
1	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	80,5	K
2	Berfikir kreatif	82,7	K
3	Suka mencoba	76,9	K
4	Berani mengambil resiko	90,4	SK
5	Peka terhadap keindahan dan estetika	67,3	CK
6	Percaya diri dan mandiri	84,6	K
7	Tekun dan tidak bosan	65,4	CK
8	Memiliki disiplin yang tinggi	61,5	CK
Rata-Rata klasikal		76,2	K

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa indikator rasa ingin

tahu yang besar memperoleh nilai 80,5 dengan predikat kreatif. Indikator kedua yaitu berfikir kreatif memperoleh nilai 82,7 dengan predikat kreatif, indikator ketiga suka mencoba perolehan nilai 76,9 dengan predikat kreatif, indikator keempat berani mengambil resiko perolehan nilai 90,4 dengan predikat sangat kreatif, indikator kelima peka terhadap keindahan dan estetika perolehan nilai 67,3 dengan predikat cukup kreatif, indikator keenam percaya diri dan mandiri perolehan nilai 84,6 dengan predikat kreatif, indikator ketujuh tekun dan tidak bosan perolehan nilai 65,4 dengan predikat cukup kreatif, indikator kedelapan memiliki disiplin yang tinggi perolehan nilai 61,5 dengan predikat cukup kreatif, dan rata-rata klasikal yaitu 76,2 dengan predikat kreatif. Setelah melakukan analisis data dapat diketahui bahwa menggunakan media *sadhow puppet fabel* kreativitas belajar siswa di kelas IV SDN 2 Aglik mengalami peningkatan dengan rata-rata klasikal 76,2 dengan predikat kreatif.

Selain pengamatan peneliti juga melakukan kegiatan evaluasi berupa tes tertulis dengan jenis soal uraian sebanyak 5 soal. Dari hasil evaluasi dapat dilihat rata-rata nilai siswa adalah 84,6. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa dalam materi *shadow puppet* sudah meningkat. Berikut merupakan data hasil evaluasi belajar siswa.

Tabel 4. Penilaian Evaluasi Belajar Siswa SDN 2 Aglik

No	Nama Siswa	Nilai
----	------------	-------

1	Rara	80
2	Qya	90
3	Ami	90
4	Fatin	80
5	Syifa	95
6	Ara	85
7	Cleo	80
8	Aca	80
9	Diah	90
10	Quilla	85
11	Radit	80
12	Risa	80
13	Fredi	85
Rata-rata		84,6

Selain terdapat peningkatan kreativitas belajar maupun kemampuan belajar siswa. Siswa dalam proses pembelajaran sangat antusias saat proses pembuatan media *shadow puppet fabel* dari kardus bekas. Siswa juga semangat dalam mempersiapkan alat dan bahan untuk proses pembuatan media seperti lem, dan stik kayu, kardus bekas. Pada saat mempresentasikan hasil diskusi siswa merasa senang sekali karena bisa bercerita seperti dalang kecil. Berikut merupakan dokumentasi presentasi kegiatan penggunaan media *shadow puppet fabel*.



Gambar 1 Pembelajaran *Media Shadow Puppet*

Presentasi dilakukan masing-masing kelompok dengan bantuan kain mori putih, serta lampu sorot dari LCD proyektor. Masing-masing kelompok sudah membuat skenario cerita sederhana untuk dibacakan pada saat presentasi. Setelah presentasi siswa juga melakukan refleksi terkait kegiatan proses pembelajaran. Siswa merasa senang karena bisa belajar sekaligus bermain wayang *shadow puppet fabel*.

D. Kesimpulan

Inovasi media *shadow puppet fabel* dapat meningkatkan kreativitas belajar pada pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan bahwa dari 8 indikator dan 8 deskriptor terkait kreativitas siswa kelas IV SDN 2 Aglik mengalami peningkatan menjadi 76,2 dengan predikat kreatif. Siswa juga terlihat sangat antusias dan merasa senang karena dalam belajar sambil

bermain *shadow puppet fabel* yang terbuat dari kardus bekas. Secara tidak langsung siswa juga belajar untuk mengelola lingkungan dengan memanfaatkan barang bekas. Selain meningkatkan kreativitas belajar, media *shadow puppet fabel* juga meningkatkan pemahaman terkait materi *shadow puppet*. Selain belajar materi siswa dapat merasakan pengalaman belajar secara langsung terkait pembuatan dan penggunaan media *shadow puppet fabel*. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai tes uraian sebanyak 5 soal yang diberikan pada siswa kelas IV SDN 2 Aglik mendapatkan nilai rata – rata sebanyak 84,6.

DAFTAR PUSTAKA

- Munundar, Utami. 2009. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kunandar. 2015. Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Brits, J.S., Potgieter, A., & Potgieter, M.J. (2014). Exploring the use of puppet shows in presenting nanotechnology lessons in early childhood education. *Journal of Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE)*, 5(4), 1798–1803. <https://infonomics-society.org>

- (Daryanti et al., 2019)Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215–221. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.46>
- Jackman, H. L. (2012). Early education curriculum: a child's connection to the world, fifth edition. USA: Wadsworth.
- Muljono, U. (2013). Pendidikan Nilai Luhur Melalui Tembang (Lagu) Dolanan Anak. 1(1), 100–112. <https://doi.org/10.24821/selodindg.v1i1.67>
- Muhdiyati, I., & Utami, I. I. S. (2020). Jurnal perseda. *Jurnal Persada*, III(3), 176–181.
- Suhaya. (2016). Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreatifitas. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*.
- Syaiful Bahri Djamarah, Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 22
- Putri, A. R., Muzakki, M. A., Yulistianti, H. D., & Nafisah, Z. (2022). Pembuatan Boneka Puppet sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Taman Kanak-Kanak. *Kifah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 51–60. <https://doi.org/10.35878/kifah.v1i1.404>